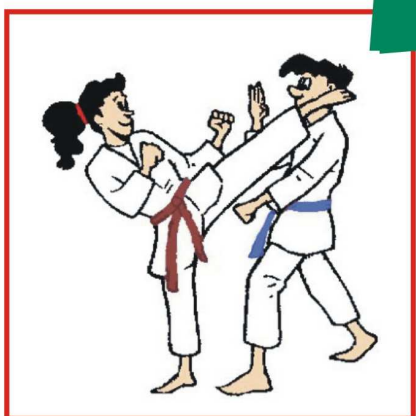


Combinata Giochi Sportivi Studenteschi Karate



 **F.I.L.K.A.M.** 

Realizzazione di Pierluigi Aschieri
Progetto grafico di Vittorio Moreno
Disegni di Giulio Ricci
Supervisione di Giuseppe Pellicone

PREMESSA

La proposta di questa competizione rappresenta una delle possibili evoluzioni del “Progetto Sport a Scuola Karate” (FIJLKAM Edizione 2004). Essa prende spunto dal Programma realizzato dal Gruppo di Lavoro Attività Giovanile della FIJLKAM ed opportunamente modificato, in considerazione della richiesta manifestata dal mondo della Scuola di adattare i contenuti tecnici delle gare alle reali possibilità offerte dalla pratica sportiva in ambito studentesco. Obiettivo di questo progetto, quindi, è far sì che questo avvenga, mantenendo il contesto in un livello di difficoltà crescente ma sempre proporzionato all'età, alle capacità dei partecipanti, al tempo di allenamento previsto nelle ore curriculari ed al rispetto delle normative vigenti.

Le linee guida fissate dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca e sulle quali è imperniato il Progetto approvato dalla Commissione C.O.N.I. – M.I.U.R., prevedono:

Esercizio destrutturato = Percorso a Tempo;

Esercizio semistrutturato = Gioco Tecnico con Palloncino;

Esercizio strutturato = Prova Tecnica.

La formula di gara combinata che ne scaturisce chiama lo Studente ad esprimersi a “tutto campo” permettendone, conseguentemente, una valutazione completa. Ciò si rende necessario data la caratteristica del Karate che utilizza un insieme vario ed articolato di azioni tecniche che hanno il loro fondamento in capacità cognitive e coordinative alquanto diversificate ed in capacità motorie ad esse altamente integrate. Pertanto, si ritiene opportuno evitare una richiesta fondata solo su abilità tecniche.

DESCRIZIONE DELLA COMPETIZIONE

La competizione è denominata “Combinata Giochi Sportivi Studenteschi Karate” ed adotta una formula di gara che utilizza Percorso a Tempo, Gioco Tecnico con Palloncino, Prova Libera e Sound Karate, consentendo ai partecipanti l'espressione di schemi motori, abilità tecniche propedeutiche ed esercizi di gara. Il tutto è poi ricomposto in una classifica combinata che, parametrando in modo opportuno i risultati delle singole prove, premierà gli Studenti che meglio si sono espressi nel complesso della competizione. Comunque, gli Studenti che non parteciperanno a tutte le prove previste in ogni Classe di gara saranno inseriti nelle classifiche separate.

La Rappresentativa d'Istituto è di libera composizione. La partecipazione delle Rappresentative alle Fasi successive a quella d'Istituto viene stabilita dalla Commissione competente. Le prove vengono svolte in impianti regolamentari approvati dalla FIJLKAM.

PROSPETTO GLOBALE DELLA “COMBINATA GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI KARATE”

CLASSI DI GARA	PROVE
Scuola Media I° grado	
1° e 2° anno	1^ Prova: Percorso a Tempo
	2^ Prova: Gioco Tecnico con Palloncino
	3^ Prova: Prova Libera o Sound Karate
3° anno	1^ Prova: Percorso a Tempo
	2^ Prova: Gioco Tecnico con Palloncino
	3^ Prova: Prova Libera o Sound Karate
Scuola Media II° grado	
1°, 2° e 3° anno	1^ Prova: Percorso a Tempo
	2^ Prova: Gioco Tecnico con Palloncino
	3^ Prova: Prova Libera o Sound Karate
4° e 5° anno	1^ Prova: Percorso a Tempo
	2^ Prova: Gioco Tecnico con Palloncino
	3^ Prova: Prova Libera o Sound Karate

ASPETTI ORGANIZZATIVI “COMBINATA GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI KARATE”

Il numero minimo di aree di gara previste è quattro. Date le caratteristiche della “Combinata Giochi Sportivi Studenteschi Karate”, non è richiesto il rispetto di un ordine prestabilito nell'effettuazione delle prove. E', pertanto, consigliabile, per ridurre i tempi morti, distribuire i partecipanti delle singole Classi su tutte le aree di gara.

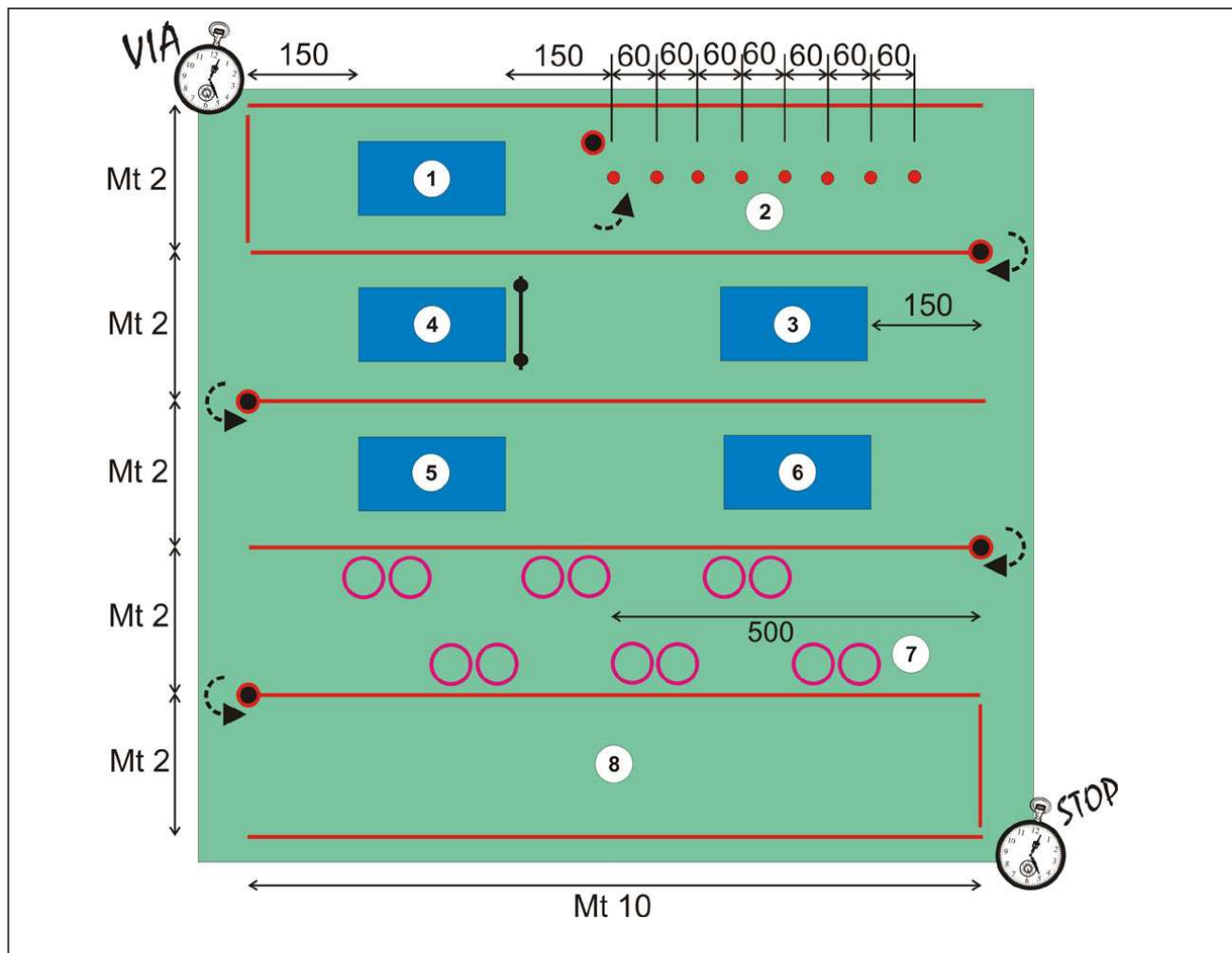


fig. 1

In tutte le Classi di gara ogni errore sarà sanzionato, ove previsto, per mezzo della ripetizione dell'elemento. Sono ammesse un massimo di due ripetizioni nello svolgimento complessivo del Percorso a Tempo, dopo le quali la prova verrà in ogni caso portata a termine senza ulteriori ripetizioni. Non vi è limite al riposizionamento degli ostacoli, ove previsto.

Il Percorso a Tempo può essere modificato in funzione di una semplificazione, a condizione che i partecipanti siano informati tempestivamente.

La valutazione è espressa in punteggio, in base ai criteri illustrati nel paragrafo "Parametri di valutazione e di punteggio" (V. Pag. 6).

Legenda:

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1) Capovolta avanti; | 5) Ruota dx; |
| 2) Slalom tra i paletti; | 6) Ruota sx; |
| 3) Capovolta indietro; | 7) Balzi con appoggio monopodale avanti e laterali; |
| 4) Capovolta saltata (tuffo); | 8) Corsa finale. |

Materiale occorrente per il Percorso a Tempo:

- n° 5 materassini 2 mt x 1 mt;
- n° 8 paletti con basamento, altezza 1 mt, oppure bottiglie piene di sabbia con bastoni;
- n° 1 ostacolo altezza cm 30 (coni a tre fori con asta orizzontale o similari);
- n° 12 cerchi Ø cm 50-60;
- n° 4 coni o clavette o bottiglie di plastica colorate segna limite corsia;
- n° 1 cono o clavetta o bottiglia di plastica colorata per sbarrare l'ingresso a sinistra dell' El. 2;
- n° 1 rotolo di nastro in plastica bianco e rosso (tipo lavori stradali) per la delimitazione delle corsie;
- n° 1 rotolo di nastro adesivo colorato.

Per il posizionamento degli elementi del Percorso a Tempo si deve fare riferimento alla fig. 1.

Modalità esecutive degli elementi del Percorso a Tempo:

El. 1: capovolta avanti

L'elemento viene ripetuto se lo Studente esce lateralmente dal materassino;

El. 2: slalom tra i paletti

Si inizia alla destra del primo paletto. L'elemento viene ripetuto solo se lo Studente salta un passaggio tra un paletto e l'altro. Qualora un paletto cada o si sposti, lo Studente deve fermarsi e riposizionarlo senza ripetere l'elemento;

El. 3: capovolta indietro

L'elemento viene ripetuto se lo Studente esce lateralmente dal materassino;

El. 4: capovolta saltata (tuffo)

L'elemento viene ripetuto se lo Studente esce lateralmente dal materassino, se abbatte l'ostacolo o effettua lo stacco con un piede solo. È ammesso il superamento dell'ostacolo anche senza la fase aerea iniziale;

El. 5: ruota dx

L'elemento viene ripetuto se i piedi non oltrepassano la linea del bacino o se lo Studente esce lateralmente dal materassino. È possibile invertire l'ordine dx-sx, purché la ruota sia eseguita bilateralmente;

El. 6: ruota sx

L'elemento viene ripetuto se i piedi non oltrepassano la linea del bacino o se lo Studente esce lateralmente dal materassino. È possibile invertire l'ordine dx-sx, purché la ruota sia eseguita bilateralmente;

El. 7: balzi con appoggio monopodale avanti e laterali

I cerchi di destra vanno affrontati con il piede destro e quelli di sinistra con il piede sinistro. L'elemento viene ripetuto se lo Studente inverte l'ordine degli appoggi, se non compie il balzo all'interno del cerchio o lo calpesta. Se il cerchio viene spostato, lo Studente deve fermarsi e riposizionarlo;

El. 8: corsa finale

Nessuna penalità.

GIOCO TECNICO CON PALLONCINO

Tecniche di gambe ammesse, eseguite esclusivamente con l'arto arretrato:

- calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri);
- calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso (Ura-Mawashigeri);
- calcio circolare con rotazione dorsale rovescio sul piano trasverso (Ushiro-Ura-Mawashigeri).

Tecniche di braccia ammesse:

- pugno diretto arto superiore omolaterale (Kizamitsuki);
- pugno diretto arto superiore controlaterale (Gyakutsuki);
- pugno rovescio sul piano trasverso (Uraken).

La valutazione è espressa in punteggio, in base ai criteri illustrati nel paragrafo "Parametri di valutazione e di punteggio" (V. Pag. 6).

La prova consiste in 20" di libera combinazione di tecniche di gambe + 15" di libera combinazione di tecniche di gambe e di braccia. Un colpo di fischietto determinerà il passaggio dalla prima alla seconda parte della prova. Viene usato un palloncino di spugna, dimensione calcio, sospeso all'altezza del viso e la prova consiste in:

1) 20 secondi di libera esecuzione di tecniche di gambe utilizzando l'arto arretrato. La struttura della tecnica prevede l'uscita in distanza, come nel combattimento di gara. E' fatto obbligo di usare la postura e la guardia (alta) da combattimento, nonché il dinamismo motorio che caratterizza le fasi preliminari (spostamenti) e successive all'attacco (zanshin).

2) 15 secondi di libera esecuzione di tecniche di braccia e di gambe. Vigono i medesimi obblighi della prima parte della prova. Tra gli arti e il palloncino non deve verificarsi nessuna forma di contatto, tuttavia le tecniche debbono essere effettuate alla distanza corretta. In caso di contatto l'Arbitro fermerà la prova, riposizionerà il palloncino, sanzionerà lo Studente e farà ripartire la prova.

La valutazione è espressa in punteggio, in base ai criteri illustrati nel paragrafo "Parametri di valutazione e di punteggio" (V. Pag. 6).

PROVA LIBERA - FONDAMENTALI

È una prova alternativa a quella di Sound Karate.

La Prova Libera consiste nella combinazione in successione di posture ed azioni fondamentali del karate.

I contenuti minimi richiesti sono:

- 2 tecniche di gamba simmetriche (dx-sx) anche non consecutive sul piano sagittale (Maegeri o Kakatogeri);
- 2 tecniche di gamba simmetriche (dx-sx) anche non consecutive sul piano trasverso (Mawashigeri);
- 2 tecniche di braccio simmetriche (dx-sx) anche non consecutive sul piano sagittale (Oitzuki o Gyakutzuki);
- 2 tecniche di braccio simmetriche (dx-sx) anche non consecutive sul piano trasverso (Uraken);
- 2 fasi acrobatiche simmetriche (dx-sx) anche non consecutive (di impegno modesto, in cui si prevede lo stacco dei piedi da terra);
- parate di vario tipo ed a varia altezza.

Le tecniche tra parentesi sono solo alcuni esempi.

A questi contenuti minimi vanno associate tutte quelle tecniche che sono ritenute funzionali all'esercizio. Le posizioni di guardia sono libere. La prova ha la durata di 60".

La valutazione è espressa in punteggio, in base ai criteri illustrati nel paragrafo "Parametri di valutazione e di punteggio" (V. Pag. 6).

SOUND KARATE

È una prova alternativa a quella Libera.

La prova di Sound Karate è individuale e si effettua utilizzando una base musicale. I movimenti si eseguono indicativamente nelle quattro direzioni cardinali (Nord/Est/Ovest/Sud) con ritorno alla direzione di partenza ed alla postura iniziale. Le combinazioni di tecniche possono essere quelle proposte dal "Progetto Sport a Scuola Karate" (FIJLKAM Edizione 2004) o di libera composizione con gli stessi contenuti minimi della Prova Libera.

La prova ha la durata di 60".

La valutazione è espressa in punteggio, in base ai criteri illustrati nel paragrafo "Parametri di valutazione e di punteggio" (V. Pag. 6).

Nota:

- Nell'esecuzione della prova deve essere privilegiata la qualità del movimento.
- Le combinazioni vanno composte in modo da formare un unico esercizio della durata prevista.
- I movimenti vanno iscritti all'interno del tempo in 4/4, in modo che ogni azione si armonizzi con la scansione (1 tempo in battere e 3 in levare).
- Si consiglia di scegliere una colonna musicale nella quale i suoni ed i tempi siano facilmente percepibili e di non superare le 100 battute/min.
- I partecipanti dovranno presentarsi con base musicale e riproduttore.

COMBATTIMENTO (KUMITE) ESORDIENTI "B"

La prova di Combattimento (Kumite) Esordienti "B" può essere scelta e aver luogo separatamente e non fa, pertanto, cumulo con quelle della combinata. Obiettivo della prova è mostrare la completezza del bagaglio tecnico individuale nell'ambito di un comportamento tattico adeguatamente sviluppato in relazione all'età.

Nel Kumite il dinamismo aggressivo deve essere simbolizzato tramite attacchi e difese perfettamente controllati ed il comportamento deve essere misurato (sono vietate, perciò, le grida intimidatorie) e privo di ogni altra ostentazione di aggressività.

Gli Studenti debbono dare dimostrazione di capacità tecniche e tattiche così articolate:

- a) padronanza simmetrica (bilateralità delle azioni tecniche);
- b) tattica (organizzazione, razionalità e creatività nel comportamento tattico in fase di attacco e in fase di difesa);
- c) controllo degli attacchi e gestione delle risorse energetiche;
- d) strutturazione dello spazio e del tempo (corretto uso della distanza e corretta scelta del tempo);

Nel Kumite, quindi, viene verificata l'efficacia e il grado delle capacità tecniche e tattiche ovvero le capacità di elaborare risposte creative, efficaci e controllate.

La prova ha la durata di 80"; a 60" viene dato il segnale che il combattimento sta per terminare (Atoshi-Baraku). L'Arbitro Centrale dà il segnale di inizio (Shobu Hajime) e di fine (Yame) del combattimento e interviene ad interrompere quando l'azione diventa sterile e confusa o quando è necessario prevenire situazioni potenzialmente pericolose.

Interviene, inoltre, per infliggere sanzioni in caso di infrazioni al Regolamento (uscite, azioni pericolose, mancanza o perdita intenzionale di controllo negli attacchi, ecc.).

Azioni consentite:

E' consentito portare alla **testa, viso, collo (Jodan) senza contatto**:

- 1) pugno rovescio sul piano trasverso (Uraken);
- 2) calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri).
- 3) calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso (Uramawashigeri).

E' consentito portare al **torace (Chudan, zona protetta dal corpetto) con controllo**:

- 1) pugno diretto arto superiore controlaterale (Gyakutsuki);
- 2) calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri).

Le tecniche tra parentesi sono le uniche consentite.

Comportamenti e azioni vietate:

- assumere atteggiamenti aggressivi;
- emettere grida intimidatorie;
- portare tecniche non consentite o tecniche consentite in zone del corpo non consentite;
- eseguire tecniche di braccio o di gamba non controllate;
- eseguire tecniche di proiezione.

Punteggio:

- | | |
|--|-----------------|
| - Tecniche di gamba (esecuzione, simmetria) | da 1 a 9 punti; |
| -Tattica (organizzazione, razionalità e creatività nel comportamento in fase di attacco) | da 1 a 5 punti; |
| lo stesso in fase di attacco | da 1 a 5 punti; |
| - Controllo degli attacchi | da 1 a 5 punti; |
| - Tecniche di braccio (esecuzione – simmetria) | da 1 a 3 punti; |
| - Gestione risorse energetiche | da 1 a 3 punti. |

Il totale dei punti va, quindi, da un minimo di **6** ad un massimo di **30**.

Limitatamente agli Studenti in lotta per il 1° e 2° posto e per i 3' posti deve essere compilato l'apposito verbale.

Penalità:

Per uscite dall'area di gara, per mancanza o difetto delle tecniche, per azioni proibite:

- | | |
|--|-----------------|
| - Ammonizione – Jogai
(1^ uscita – richiamo) | - meno 1 punto; |
| - Sanzione – Keikoku
(2^ uscita, controllo, azioni pericolose e/o proibite, mubobi) | - meno 2 punti; |
| - Sanzione grave – Hansoku Chui
(3^ uscita, controllo, azioni pericolose e/o proibite, mubobi) | - meno 3 punti; |
| - Interruzione della prova – Hansoku
(4^ uscita, controllo, azioni pericolose e/o proibite, mubobi) | - squalifica. |

Protezioni:

Le protezioni da usare nel Combattimento (Kumite) Esordienti "B" sono quelle previste nell'Art. 5, Punti 8 e 9, del Programma dell'Attività Federale.

Categorie di peso Scuola Media I° grado 3° anno

Maschile Esordienti "B" (13° - 14° anno):
Kg. 40 (con un minimo di Kg 35), 45, 50, 55, 60, 65, 70 e 80.

Femminile Esordienti "B" (13° - 14° anno):
Kg. 40 (con un minimo di Kg 35), 45, 50, 55 e 65.

Categorie di peso Scuola Media II° grado 1° 2° e 3° anno

Maschile Cadetti (15° - 16° - 17° anno):
Kg. 45 (con un minimo di Kg 40), 50, 55, 60, 65, 70, 75 e 85.

Femminile Cadette (15° - 16° - 17° anno):
Kg. 45 (con un minimo di Kg 40), 50, 55, 60 e 70.

Categorie di peso Scuola Media II° grado 4° e 5° anno

Maschile Juniores (18° - 19° - 20° anno):
Kg. 55 (con un minimo di 50), 60, 65, 70, 75, 80, 85 e oltre 85.

Femminile Juniores (18° - 19° - 20° anno):
Kg. 50 (con un minimo di Kg 45), 55, 60, 65 e oltre 65.

N.B.: La competizione, nel caso venga disputata, darà luogo ad una classifica separata.

PARAMETRI DI VALUTAZIONE E DI PUNTEGGIO

- PERCORSO A TEMPO:

Il tempo ottenuto sarà moltiplicato per 2 e determinerà il punteggio finale della prova.

Ad esempio: tempo impiegato 22" x 2 = punti 44.

Ogni errore sarà sanzionato per mezzo della ripetizione dell'elemento fino ad un massimo complessivo, tra tutti gli elementi, di due ripetizioni, dopo le quali il Percorso a Tempo sarà, in ogni caso, portato a conclusione senza ulteriori interruzioni. Nella prova del Percorso a Tempo è ammesso l'uso di scarpe ginniche.

- GIOCO TECNICO CON PALLONCINO, PROVA LIBERA E SOUND KARATE:

I punti a disposizione di ogni Giudice per ciascuna prova sono 20, partendo da una base di 10.

Pertanto, il giudizio che ogni singolo Giudice esprimerà, ad esempio, per una prova giudicata non classificabile sarà di: 10 + 0 = 10.

Ogni Giudice ha a sua disposizione venti tabelle numerate da 10 a 30.

Il punteggio finale di ogni prova viene annotato dai Giudici sulla Scheda di Gara in possesso degli Studenti.

Al termine delle prove previste, la Scheda di Gara viene consegnata al Giudice del tavolo centrale.

Gioco Tecnico con Palloncino:

Le valutazioni saranno espresse dai tre Giudici secondo i seguenti parametri:

Tecnica		Postura e guardia		Simmetria (bilateralità)		Distanza		Dinamismo motorio	
Ottimo	6	Ottimo	5	Ottimo	3	Ottimo	3	Ottimo	3
Buono	5	Buono	4	Discreto	2	Discreto	2	Discreto	2
Discreto	4	Discreto	3	Insufficiente	1	Insufficiente	1	Insufficiente	1
Sufficiente	3	Sufficiente	2	Non classificabile	0	Non classificabile	0	Non classificabile	0
Insufficiente	2	Insufficiente	1						
Modesto	1	Non classificabile	0						
Non classificabile	0								

Ogni sanzione verrà verbalizzata dall'Arbitro Centrale, detraendo ad ogni richiamo 1 punto, senza arrivare così alla squalifica (Hansoku). Il totale del punteggio sarà dato, quindi, dalla somma dei tre Giudici, meno le eventuali penalità. Es.: 15 + 15 + 15 - 2 richiami = 43 punti.

Prova Libera:

Le valutazioni saranno espresse dai tre Giudici secondo i seguenti parametri:

Tecnica		Creatività		Ritmo		Kime		Espressività	
Ottimo	5	Ottimo	5	Ottimo	4	Ottimo	3	Ottimo	3
Buono	4	Buono	4	Buono	3	Discreto	2	Discreto	2
Discreto	3	Discreto	3	Sufficiente	2	Insufficiente	1	Insufficiente	1
Sufficiente	2	Sufficiente	2	Insufficiente	1	Non classificabile	0	Non classificabile	0
Insufficiente	1	Insufficiente	1	Non classificabile	0				
Non classificabile	0	Non classificabile	0						

Per ogni secondo in più sarà sottratto 1 punto dalla valutazione finale espressa.

Sound Karate:

Le valutazioni saranno espresse dai tre Giudici secondo i seguenti parametri:

Ritmo		Creatività		Tecnica		Kime	
Ottimo	7	Ottimo	6	Ottimo	4	Ottimo	3
Buono	6	Buono	5	Buono	3	Discreto	2
Discreto	5	Discreto	4	Sufficiente	2	Insufficiente	1
Sufficiente	4	Sufficiente	3	Insufficiente	1	Non classificabile	0
Mediocre	3	Insufficiente	2	Non classificabile	0		
Insufficiente	2	Modesto	1				
Scarso	1	Non classificabile	0				
Non classificabile	0						

Nel caso in cui si verificano degli errori dell'adeguamento dei movimenti al tempo scandito dalla base musicale, l'esercizio deve essere considerato, al massimo, sufficiente.

Per ogni secondo in più sarà sottratto 1 punto dalla valutazione finale espressa.

Le modalità tecniche della prova di Sound Karate sono quelle pubblicate nel volume "Progetto Sport a Scuola Karate" (FIJLKAM Edizione 2004).

- PROVA OPZIONALE COMBATTIMENTO (KUMITE) ESORDIENTI "B":

Tecnica di gambe		Tattica in fase d'Attacco		Tattica in fase di Difesa		Controllo degli Attacchi		Tecniche di braccia		Gestione delle risorse energetiche	
Ottimo	9	Ottimo	5	Ottimo	5	Ottimo	5	Ottimo	3	Ottimo	3
Buono	8	Buono	4	Buono	4	Buono	4	Discreto	2	Discreto	2
Discreto	7	Discreto	3	Discreto	3	Discreto	3	Insufficiente	1	Insufficiente	1
Sufficiente	6	Sufficiente	2	Sufficiente	2	Sufficiente	2				
Mediocre	5	Insufficiente	1	Insufficiente	1	Insufficiente	1				
Insufficiente	4										
Modesto	3										
Scarso	2										
Scadente	1										

DISPOSIZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

Percorso a Tempo:

2 Arbitri:

Accompagnano gli Studenti lungo la prova dando il via, cronometrando il tempo e comminando le penalità; il secondo Arbitro dà il via quando lo Studente partito precedentemente è a metà percorso;

1 Giudice al tavolo di quadrato:

Moltiplica per 2 il tempo comunicatogli dagli Arbitri ed annota il punteggio sulla colonna di sua pertinenza del Verbale di Gara (fig. 2) e sulla Scheda di Gara (fig. 3).

Gioco Tecnico con Palloncino:

1 Arbitro Centrale;

2 Giudici seduti;

1 Giudice al tavolo di quadrato:

Somma le 3 valutazioni espresse, sottrae le eventuali penalità ed annota il punteggio sulla colonna di sua pertinenza del Verbale di Gara (fig. 2) e sulla Scheda di Gara (fig. 3).

Prova Libera e Sound Karate:

3 Giudici seduti;

1 Giudice al tavolo di quadrato:

Somma le 3 valutazioni espresse, sottrae le eventuali penalità ed annota il punteggio sulla colonna di sua pertinenza del Verbale di Gara (fig. 2) e sulla Scheda di Gara (fig. 3).

Tavolo centrale:

1 Presidente di Giuria :

Raccoglie le Schede di Gara restituite dagli Studenti alla fine delle prove, annotando i punteggi sul Verbale di Gara (*fig. 2*), che riassumerà, così, la totalità delle prove e la classifica finale delle singole prove e della Combinata.

Kumite Esordienti:

come da Regolamento Federale.

CLASSIFICHE

In tutte le classifiche, a parità di punteggio, precede lo Studente più giovane.

La classifica per Istituti deve essere fatta assegnando il seguente punteggio:

10 punti allo Studente classificato 1°

8 punti allo Studente classificato 2°

6 punti agli Studenti classificati 3' ex-aequo; (oppure: 6 punti al 3° e 5 al 4°)

4 punti agli Studenti classificati 5' ex-aequo; (oppure: 4 punti al 5° e 3 al 6°)

2 punti agli Studenti classificati 7' ex-aequo; (oppure: 2 punti al 7° e 1 al 8°)

1 punto a tutti gli Studenti classificati dal 9° posto in poi.

In caso di parità fra due Rappresentative d'Istituto, prevale quella con il minor numero di Studenti. In caso di ulteriore parità, prevale quella con lo Studente più giovane.

COMBINATA

La classifica della Combinata risulterà dalla somma dei punteggi della prova del Gioco Tecnico con Palloncino e della Prova Libera meno il punteggio del Percorso a Tempo.

- Es.: Prova Libera p.ti 39 + Gioco Tecnico con Palloncino p.ti 42 - Percorso a Tempo p.ti 44 = p.ti 37.

SINGOLA PROVA

Oltre alla classifica della Combinata sarà stilata anche quella di ogni di ogni singola prova sempre suddivisa per Classe di gara (V. Prospetto Analitico della Competizione Pag. 9).

In tutte le Classi di gara è possibile partecipare anche ad una o due prove.

PREMIAZIONI

Per le premiazioni vale quanto stabilito dall'Art. 14, Punto 3, del Programma dell'Attività Federale. Comunque, tutti i partecipanti riceveranno un premio (medaglietta o gadget).

PROSPETTO ANALITICO DELLA COMPETIZIONE

CLASSI DI GARA	TIPO DI PROVA
Scuola Media I° grado	Combinata
1° e 2° anno maschile	Percorso a Tempo Gioco Tecnico con Palloncino 20"+15" Prova Libera 60" o Sound Karate 60"
3°anno maschile	Percorso a Tempo Gioco Tecnico con Palloncino 20"+15" Prova Libera 60" o Sound Karate 60"
1° e 2° anno femminile	Percorso a Tempo Gioco Tecnico con Palloncino 20"+15" Prova Libera 60" o Sound Karate 60"
3°anno femminile	Percorso a Tempo Gioco Tecnico con Palloncino 20"+15" Prova Libera o Sound Karate
Scuola Media II° grado	Combinata
1° 2° e 3° anno maschile	Percorso a Tempo Gioco Tecnico con Palloncino 20"+15" Prova Libera 60" o Sound Karate 60"
4° e 5° anno maschile	Percorso a Tempo Gioco Tecnico con Palloncino 20"+15" Prova Libera 60" o Sound Karate 60"
1° 2° e 3° anno femminile	Percorso a Tempo Gioco Tecnico con Palloncino 20"+15" Prova Libera 60" o Sound Karate 60"
4° e 5° anno femminile	Percorso a Tempo Gioco Tecnico con Palloncino 20"+15" Prova Libera 60" o Sound Karate 60"

Scuola Media I° grado	Opzionali
3°anno maschile	Combattimento (Kumite) Esordienti "B"
3°anno femminile	Combattimento (Kumite) Esordienti "B"
Scuola Media II° grado	
1° 2° e 3° anno maschile	Combattimento (Kumite) Esordienti "B"
4° e 5° anno maschile	Combattimento (Kumite) Esordienti "B"
1° 2° e 3° anno femminile	Combattimento (Kumite) Esordienti "B"
4° e 5° anno femminile	Combattimento (Kumite) Esordienti "B"

* * * * *

VERBALE DI GARA

Il Verbale di Gara, del quale vediamo un particolare nella *fig. 2*, denominato "Verb Gar Comb GSS Ka A4-A3.doc" deve essere stampato in formato A4 e fotocopiato in formato A3. Viene compilato con i nomi dei partecipanti il venerdì precedente alla gara e fotocopiato. Ne viene distribuita una copia per ogni quadrato di gara più una copia per il tavolo centrale.

fig. 2

SCHEDA DI GARA

fig. 3

Ogni Giudice responsabile di quadrato compila con i punteggi ottenuti la colonna di sua pertinenza del Verbale di Gara ed annota il punteggio sulla Scheda di Gara (*fig. 3*) che gli Studenti gli consegnano prima dell'inizio della prova.

Terminate le prove previste, gli Studenti consegnano le Schede di Gara al Presidente di Giuria del tavolo centrale. Egli trascriverà i punteggi sul Verbale di Gara, che riassumerà, così, la totalità delle prove e la classifica finale delle singole prove e della Combinata.

NOTA: Si consiglia di fotocopiare le Schede di Gara su cartoncino di colore diverso per ogni Classe di gara.

ISTRUZIONI SCHEDE NUMERATE



fig. 4

Stampare le schede numerate (da 10 a 30) e fotocopiarle su cartoncino colorato (fig. 4).
Ritagliare e plastificare.

Stampare i promemoria dei parametri di valutazione e punteggi e fotocopiarli su cartoncino di colore diverso da quello delle schede numerate.
Ritagliare, assemblare fronte e retro e plastificare.

Forare in un angolo e unire schede numerate e promemoria con un anello o una catenina metallica.

Per la prova di Combattimento (Kumite) Esordienti "B" vengono usati i Verbali di Gara Federali già esistenti.

* * * * *

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV. – Corpo, movimento, prestazione. Vol 1 e Vol 2 – CONI/IEI G. Treccani, Roma 1986
AA.VV. – Corpo, movimento, salute. Vol. 1 e Vol. 2 – CONI/IEI G. Treccani, Roma 1992 e 1993
AA.VV. – L'educazione motoria di base – CONI/IEI G. Treccani, Roma 1987
AA.VV. – Tutti i volumi della Collana FIJLKAM e le pubblicazioni della Scuola Nazionale FIJLKAM, Roma 2003
ASCHIERI P. – Karate. Il combattimento – Sperling & Kupfer Editori, Milano 2000
GARDNER H. – Formae Mentis – Feltrinelli Editore, Milano 2002
M.I.U.R. – Circolari e pubblicazioni varie – Roma 2003/2004

* * * * *

FILE ATTUALMENTE DISPONIBILI:

- Programma "Combinata Giochi della Gioventù Karate"
Modulo Iscrizione "Combinata Giochi della Gioventù Karate"
Scheda di Gara "Combinata Giochi della Gioventù Karate"
Tabelle numerate da 10 a 30 con promemoria dei Parametri di Valutazione
Verbale di Gara Classi BA "A" - BA "B" - RA - ES "A" - "Combinata Giochi della Gioventù Karate"
Verbale Classifiche Classi BA "A" - BA "B" - RA - ES "A" - "Combinata Giochi della Gioventù Karate"
Verbale di Gara Percorso a Tempo Classe ES "B" - "Combinata Giochi della Gioventù Karate"
Verbale di Gara Sound Karate Classe Es "B" - "Combinata Giochi della Gioventù Karate"
Verbale Classifiche Classe ES "B" - "Combinata Giochi della Gioventù Karate"

<http://www.fijlkam.it/>

* * * * *